

Teste a consolas portáteis

Os jogos de vídeo destronaram, na vida e na imaginação, bonecas de trapos e pelos soldadinhos de chumbo. Além programas de jogos mais vendidos revelamos-lhe ainda estamos em crer, a escolher um melhor presente para o

■ **Senhor** César viu a leitura do jornal, isto numa apetecível manhã dominical, por "bip, bip" procedente do quarto dos filhos. Perplexo, tentou escutar através da porta o que se passava lá dentro: "Cuidado, ataca pela direita!" "Atenção, que eles estão a avançar rápido!" "Dispara contra a primeira fila!" Momentos depois, ao abrir a porta, comprovou mais tranquilo se tratava de invasão de extra-terrestres: os seus filhos estavam simplesmente a divertir-se com uma consola de jogos.

Saber escolher

Após as respectivas explicações, o senhor César acabou por perceber que um colega de turma dos seus filhos lhes emprestara uma "maquineta" que, lá no quarto, parecia mesmo uma semelhante. Por isso, concluiu rapidamente que, mais cedo, os filhos lhe iriam também pedir uma consola. Assim, no dia seguinte, começou a informar-se sobre os diferentes tipos de consolas de jogos que havia no mercado, respectivos modos de funcionamento, preços, bem como os diversos jogos e respectivas características - o senhor César tem um "estranho" hábito de comprar às cegas!

Consola ou computador

O primeiro dilema que se apresentou ao nosso progenitor, interessado, por um lado, numa educação esmerada para os filhos e, por outro, na qualidade e interesse dos brinquedos com que

estes se divertem, foi a opção entre computador e uma consola de jogos.

Um computador tem, entre muitas outras funções, a possibilidade de "cozer" programas de jogos. Por isso, ocorreu ao senhor César que, à medida que os seus filhos fossem crescendo, começariam a aproveitar o computador também para outras tarefas além dos jogos (processador de texto, base de dados, folha de cálculo, gráficos, etc.) - ao comprar o computador, dois coelhos de uma só cajadada.

No entanto, esta provado que a maioria das pessoas, incluindo os adultos, que compram um computador pessoal para pôr em casa, empregam-no a maior parte do tempo a jogar. Por isso, se tivermos em atenção que o preço do computador é muito mais barato supera largamente o de uma consola de jogos, a compra de um PC só para jogar justifica-se muito pouco.

Uma consola é um aparelho de dimensões reduzidas, desenhado e destinado especificamente para jogos de vídeo. As consolas utilizam cassetes nas quais estão gravados os jogos em memória não volátil.

Desta forma, a semelhança do que acontece com o mesmo processo realizado a partir da disquete ou do disco rígido de um computador, o jogo é praticamente instantâneo. O principal inconveniente das consolas é a sua falta de standardização: as cassetes de jogos são incompatíveis entre marcas diferentes. Tendo em atenção todos estes prós e contras, o senhor César, que os seus filhos ainda são muito jovens para já tirarem algum proveito do computador e dada a rápida evolução deste mercado, decidiu optar por uma consola. Mas qual?

De mesa ou portátil?

De mesa. Este tipo de consolas consiste numa caixa de dimensões mais ou menos consideráveis que, por um lado, se liga à corrente eléctrica e, por outro, se liga ao euroconector do televisor.

Dentro desta categoria, existem dois tipos:

— As consolas de 8 bits (Amstrad GX 4000, Atari 7800, Commodore 64, Nintendo NES ou Sega Master System II): os catálogos de jogos de vídeo para consola estão fundamentalmente guarnecidos com programas escritos para 8 bits, apesar de, infelizmente, como já dissemos, as cassetes só puderem ser utilizadas em consolas da própria marca.

As consolas de 8 bits utilizam um microprocessador básico, muito barato, mas bastante lento em cálculos, pelo que as possibilidades gráficas são muito limitadas e o grau de liberdade é pequeno.

— As consolas de 16 bits (Sega Megadrive) utilizam um microprocessador duas vezes mais rápido que o anterior, podendo trabalhar com memórias mais potentes. O grafismo está mais desenvolvido e as possibilidades de jogo são mais amplas.

O problema situa-se no catálogo de jogos que, por enquanto, é ainda mais restrito do que o anterior.

Portáteis. Estas consolas, com as mesmas prestações que as anteriores, estão baseadas na solução de 8 bits e têm incorporado um visor de cristal líquido (LCD), pelo que não é necessário ligá-las ao televisor. Normalmente funcionam com pilhas, se bem que algumas também se possam ligar à corrente eléctrica, mediante um transformador.

e jogos de vídeo®

das crianças, o lugar outrora ocupado pelas de termos testado 3 consolas portáteis e respectivos os seus prós e , contras; o que o ajudará, seu filho.

Todos os seus componentes sofreram uma lógica de miniaturização; a finalidade é convertê-las em modelos de bolso, o que possibilita a sua utilização em qualquer sítio.

Uma decisão pessoal

O senhor César pôs nos pratos da balança as vantagens e inconvenientes de ambos os tipos de consola: por um lado, pensou no tamanho reduzido do

visor de uma consola portátil, que afectaria negativamente a vista dos seus filhos (por oposição ao tamanho do ecrã do televisor, no caso de comprar uma consola de mesa). Isto, além do receio de que os seus filhos pudessem levar para a escola a consola portátil dentro da pasta, e isso fizesse baixar o aproveitamento escolar. Como se isto não bastasse, um ligeiro tremor percorreu-lhe o corpo quando, mentalmente, contabilizou os custos, em pilhas, da brincadeira dos filhos, caso estes se afeitassem demasiado ao jogo.

Por isso, quase que se tinha decidido por uma consola de mesa quando lhe ocorreu a confusão que seria lá em casa no momento em que estivesse para assistir ao seu jogo de futebol ou à telenovela e os filhos quisessem utilizar o televisor para jogar com a consola. Para aqueles que, ao contrário do senhor César, já desfizeram as suas dúvidas e optaram por uma consola portátil, apresentamos de seguida uma análise, meramente técnica, dos três modelos de maior implantação entre



As três consolas e alguns jogos respectivos

CONSOLAS PORTÁTEIS PARA JOGOS: CARACTERÍSTICAS E RESULTADOS DO TESTE

MARCAS e modelos	CARACTERÍSTICAS									RESULTADOS DO TESTE			APRECIACÃO GLOBAL	PREÇOS indicativos (1)
	Dimensões da consola (axxox)	Peso (g)	Ecrã		Nº de pilhas	Tipo de bateria	Duração das pilhas (horas)	Acessórios (fornecidos ou à parte)						
			dimensões (cm)	tipo				auscultadores	cabo	adaptador				
ATARI Lynx	4,0x27,4x10,7	280	7,5x4,8	cor	n	n			X	-	□	□	+	42 600\$00
NINTENDO Game Boy	3,2x14,6x9,0	235	4,7x4,2	monocromático	4	X	33	X	X	□	-	+	+	23 600\$00
SEGA Game Gear	3,9x11,2x21,2	342	6,5x5,3	cor	6	X	6,5			-	□	+	+	40 000\$00

(1) Preços encontrados em Lisboa em Fevereiro de 92

■ muito bom; + bom; □ médio; - medíocre; ● mau

nós e dos respectivos jogos mais populares, as suas características técnicas e outros dados de interesse.

Três portáteis

Primeiro convém insistir, antes de passar aos dados concretos do teste, na total incompatibilidade entre todos os modelos, ou seja: é impossível, por exemplo, utilizar um jogo Nintendo numa consola Sega. Isto evita, por um lado, a "pirataria" de programas; por outro, a marca que consiga colocar no mercado a melhor oferta de jogos (ludoteca) será a preferida pelos jovens e menos jovens. Para incentivar este último aspecto, os fabricantes (pelo simples facto de se comprar uma consola) oferecem a possibilidade de se integrar um clube de utilizadores (amigos!) da marca. Estes clubes disponibilizam informação periódica sobre as novidades no mercado em termos de jogos, organizam concursos ou oferecem regalias aos seus membros.

Características técnicas. Todos os modelos analisados estão dotados com os correspondentes sistemas de regulação de contraste do ecrã e de som suficientemente sensíveis. A olho

nu, a primeira diferença que se nota entre estes aparelhos é, sobretudo, o ecrã: monocromático, o da Nintendo, a cores, o da Atari e o da Sega. No entanto, as possibilidades oferecidas por cada consola são variáveis. Atari é, sem dúvida, a mais sofisticada e a única que pensou nos "canhotos", mediante o sistema de comandos duplos e inversão de 180° de imagem (função "flip"). Outra particularidade apreciável: a consola do Atari desliga-se automaticamente quando fica vários minutos sem jogar, poupando, assim, tanto pilhas como electricidade, caso se esqueça a consola ligada. A Nintendo e a Sega possuem um sinalizador luminoso que serve tanto para recordar ao utilizador que o aparelho está ligado como para avisar qual o estado de carga das pilhas.

Dimensões e peso. Todos estes aparelhos, ao possuírem o ecrã incorporado, são vendidos como portáteis; ou seja, não é preciso andar com o televisor às costas para onde quer que se vá. No entanto, portátil não equivale a dizer "de bolso", já que só um dos três modelos (Nintendo Game Boy) cumpre, graças às suas reduzidas dimensões, esta função. Os outros dois, de design mais futurista,

cabem numa pasta, mas muito dificilmente no bolso.

As dimensões também influem no peso. A Nintendo é, com alguma diferença, o modelo mais leve.

Ecrã. No nosso quadro encontrará (em cm) as dimensões do ecrã de cada uma das consolas testadas. Este elemento é, sem sombra de dúvida, um aspecto importante, por isso, analisamo-lo em profundidade. (Voltaremos aos resultados mais adiante.)

Aqui, o que interessa, é destacar que a miniaturização do aparelho também acarreta a redução das dimensões do ecrã. Por isso, é natural que a Nintendo, a consola mais pequena, possua também o ecrã mais reduzido.

Acessórios. Os acessórios que podem ser incorporados a estes aparelhos têm a função de melhorar, otimizar e aumentar as suas possibilidades de utilização. Fundamentalmente, são três:

- auscultadores (para desligar o som dos altifalantes e não incomodar os vizinhos);
- adaptador para corrente eléctrica (para evitar o consumo de pilhas);
- cabo de ligação a outra consola idêntica (para permitir que, em jogos de 2 personagens, possam participar dois jogadores ao mesmo tempo).

Dos aparelhos testados, a Nintendo Game Boy é a única que oferece, juntamente com o aparelho, uns auscultadores e um cabo de ligação com outra consola; o adaptador à corrente tem de ser comprado à parte. A Atari Lynx inclui somente, com a venda do aparelho, um adaptador à

Cinco famílias de jogos

Desporto. Neste grupo incluem-se as simulações de competições desportivas, geralmente ténis, futebol, golf ou de corridas de automóveis. Trata-se de jogar respeitando as regras do desporto em questão num ecrã que reproduz o cenário real. Por exemplo, para um jogo de golf, apancada pode depender da posição dos pés, da potência, da escolha do taco, da direcção, da direcção do vento.

Estratégia. O jogador tem de fazer evoluir o jogo em seu proveito, aplicando um plano, pondo inteligentemente em acção as possibilidades disponíveis. Estes jogos exigem lógica e reflexão por parte dos jogadores, e, às vezes, também astúcia.

Reflexos. Não existe um verdadeiro cenário nestes jogos, baseados somente

nos reflexos e na rapidez de reacção. Geralmente, trata-se de uma sucessão de quadros nos quais o utilizador deve disparar sobre tudo o que lhe aparece e se mover à sua

Aventura. A personagem evolui através de uma passagem, seguindo um cenário estruturado. O jogador deve dirigi-lo através da história, combatendo e resolvendo enigmas.

Ação. Mistura entre os jogos de reflexos e de aventuras, sucedem-se nesta categoria as cenas de combate formando parte de uma história. Estas definições são, como é evidente, aproximativas, já que as fronteiras entre categorias não estão perfeitamente definidas.

Às vezes, características de várias categorias podem aparecer misturadas num mesmo jogo.

Vamos jogar?

Para além destes aspectos meramente técnicos, submeteremos as três consolas a uma série de provas práticas - pusemo-las a jogar!

Todos os aspectos que comentaremos de seguida, assim como as referências aos jogos, são, pois, o resultado de uma prova prática e da avaliação efectuada por um painel de 42 utilizadores: crianças com idades compreendidas entre os 10 e os 17 anos e adultos (entre os quais figuravam educadores, docentes e terapeutas da fala).

Duração das pilhas. Esta duração varia notavelmente de umas consolas para as outras; a diferença mais importante regista-se com as consolas de ecrã a cores (mais gulosas).

A duração das pilhas de Nintendo (4 pilhas) é seis vezes superior às outras (6 pilhas), pelo que se justifica a utilização de um adaptador à corrente eléctrica ou, pelo menos, a utilização de pilhas alcalinas ou recarregáveis.

Comodidade visual. O cansaço visual é inevitável quando se olha durante muito tempo para um ecrã.

As pessoas que fizeram a prova, jogando com as consolas testadas durante várias horas seguidas, ficaram cansadas (mais, no caso do ecrã monocromático).

Tanto a Nintendo como a Sega aconselham, nos respectivos manuais de instruções, que se façam pequenos intervalos após um tempo de jogo. No entanto, qualquer pessoa alguma vez experimentado um jogo de computador suficientemente atraente, sabe bem o quanto é "descolar" do ecrã para ganhar ao computador ou bater o seu "record" anterior. Por isso, cremos que devem ser os pais a controlar o tempo que os filhos passam nestas consolas portáteis; enquanto os fabricantes, por seu lado, devem melhorar a definição dos ecrãs dos seus aparelhos e ser

mais generosos com o seu tamanho.

Facilidade de utilização. Para analisar este aspecto, tivemos em conta a regulação do contraste e a resposta de resposta dos comandos, a facilidade de uma criança jogar sem a ajuda de um adulto, a utilização global, a e o manual de instruções. Todos os aparelhos obtiveram classificações, no mínimo, aceitáveis, sendo a Nintendo Game Boy a consola ligeiramente melhor classificada (excepto no que diz respeito à regulação do contraste e do som).

Qualidade entre aspas

Nintendo Game Boy e Sega Game Gear obtiveram uma boa classificação global, sendo a Sega mais satisfatória tecnicamente, sobretudo graças ao seu ecrã a cores. Nintendo (com uma ludoteca mais sorrida), devido à sua facilidade de utilização e às suas dimensões mais reduzidas, é o aparelho melhor adaptado aos mais pequenos (menores de 6 anos). No entanto, estes resultados devem ser relativizados, já que a diferença entre a



Será que o pânico deste jogo sobre o comportamento das crianças está directamente relacionado com o seu nome?

qualidade da imagem de uma consola portátil e a de uma de mesa é grande. Quanto à Atari Lynx, a sua apreciação global é satisfatória.

Quinze jogos

Os pais desempenham, sem dúvida, um papel muito importante na hora de escolher os jogos de vídeo. Assim como na forma de os utilizar: um determinado jogo põe a criança num estado de excitação e nervosismo, é conveniente ensinar-lhe a utilizá-lo menos e com mais moderação. Para comprovar a qualidade dos jogos de vídeo, e ajudá-lo na hora da compra, testamo-los: e, para isso, fizemos uma dupla eleição. Dada a enorme amplitude da ludoteca de algumas marcas, limitámo-nos a escolher 5 jogos de cada uma das três consolas portáteis testadas. Procurámos, inclusive, que cada marca estivesse representada com um jogo de vídeo de cada uma das cinco categorias que descrevemos no painel "Cinco famílias de jogos". O mesmo painel de utilizadores classificou cada jogo, respondendo a uma série de perguntas referentes tanto a aspectos puramente técnicos como ao comportamento da criança. Apesar de os resultados aparecerem reflectidos no quadro correspondente, destacamos alguns aspectos interessantes.

Vamos a votos!

Idade. Para cada jogo de vídeo, pedimos ao painel de utilizadores qual a faixa etária a que, segundo a sua opinião, estaria destinado. Os resultados demonstram que os jogos de desportos são destinados,

JOGOS DE VÍDEO PARA CONSOLAS PORTÁTEIS: RESULTADOS DO TESTE

MARCAS e modelos	Idade	Clareza dos objectivos	Qualidade	Efeitos sonoros	Sensibilidade	Coordenação	Aspecto técnico	Argumento pedagógico	Efeito sobre o comportamento	APRECIACÃO GLOBAL	PREÇOS indicativos (1)
Desporto											
ATARI Boad Blasters	+ 14	+	+	+	+	+	+	+	+	+	13 270\$
NINTENDO F1 Race	+ 14	+	+	+	+	+	+	+	+	+	8 700\$
SEGA Super Monaco GP	+ 14	+	+	+	+	+	+	+	+	+	10 330\$
Estratégia											
ATARI Klax	+ 14	+	+	+	+	+	+	+	+	+	13 270\$
NINTENDO Tetris	+ 14	+	+	+	+	+	+	+	+	+	8 900\$
SEGA Columns	10 - 13	+	+	+	+	+	+	+	+	+	9 330\$
Reflexões											
ATARI Xenophobe	+ 14	+	+	+	+	+	+	+	+	+	13 270\$
NINTENDO Alleyway	10 - 13	+	+	+	+	+	+	+	+	+	8 100\$
SEGA Castel of Dragoon	10 - 13	+	+	+	+	+	+	+	+	+	7 990\$
Ação											
ATARI Paper Boy	+ 9	+	+	+	+	+	+	+	+	+	13 270\$
NINTENDO Super Mario Land	+ 13	+	+	+	+	+	+	+	+	+	8 100\$
SEGA G. Loc	10 - 13	+	+	+	+	+	+	+	+	+	1 990\$
Aventura											
ATARI Pygar	+ 13	+	+	+	+	+	+	+	+	+	13 270\$
NINTENDO Gargoyle's Quest	+ 9	+	+	+	+	+	+	+	+	+	8 100\$
SEGA Psycho world	+ 9	+	+	+	+	+	+	+	+	+	7 990\$

(1) Preços encontrados em Lisboa em Fevereiro de 92

■ muito bom; + bom; □ médio; - medíocre; ● mau

Piratas: fora de jogo?

Paralelamente à realização deste teste chegou-nos uma carta de um dos nossos subscritores. Nela, dava-nos conta, concretamente para a consola Nintendo, da impossibilidade de utilizar um jogo de vídeo, da mesma marca e comprada no estrangeiro, numa consola Nintendo comprada em Portugal.

Este "absurdo" obedece a uma estratégia do fabricante: evitar a comercialização dos jogos à margem do circuito normal.

Com o êxito fulgurante deste tipo de produtos, surgiram ao mesmo tempo certas redes de importação paralela, que aproveitavam o lançamento oficial de novos jogos num determinado país para, por sua vez, os comercializarem noutros.

A Sega foi o primeiro fabricante a reagir, lançando as suas novidades no mesmo dia em todos os países. O problema que nos relatava o nosso subscritor pode ser uma medida, por parte da Nintendo, para evitar este tipo de práticas comerciais.

Ora bem, isto, que em princípio poderia ser considerado como uma defesa do mercado de cada marca contra as importações paralelas, choca frontalmente com um mau costume, muito frequente entre quase todos os fabricantes de jogos de vídeo: as consolas vender os jogos sem que as instruções internas estejam traduzidas.

E, o que é pior, em praticamente todos os quadros do próprio jogo, o texto estava também por traduzir. Compreender a informação destes quadros, assim como os menus, é imprescindível para entender o objectivo do jogo e obter o máximo rendimento.

Dado que os jogos contidos nas cassetas não podem ser "pirateados", e tendo em conta o preço elevado dos mesmos, não seria demais se os fabricantes canalizassem uma parte dos seus lucros para fornecer o melhor serviço ao utilizador neste aspecto.

prioritariamente, às crianças com mais de 14 anos. Elas fazem-nas sentirem-se "adultas" ao volante de um automóvel, de uma raquete de ténis na praia ou num campo de golf. Pelo contrário, os jogos de aventuras e acção (três categorias onde os mais pequenos puderam jogar facilmente com a ajuda dos adultos) pareceu mais apto para os menores de 11 anos.

Clareza dos objectivos. Neste ponto, quisemos saber se o objectivo do jogo era apresentado de forma clara e evidente ao utilizador, tendo em linha de vista o facto de que manual de instruções não é lido pelas crianças. Elas preferem enfrentar logo o jogo e descobri-lo por si mesmas. A partir das respostas e constatações dos utilizadores, chegámos à conclusão de que o Tetris e o Alleyway, da Nintendo, e o Columns, da Sega, são os jogos mais apreciados sob este ponto de vista, já que, logo ao começar a jogar, se começa também a perceber claramente o objectivo a atingir. Por oposição, no Xenophobe (estranho nome, no entanto, para um jogo!), da Atari, os jogadores dispararam sobre monstros sem qualquer verdadeiramente porque. No seu conjunto, os jogos de desporto e de estratégia obtiveram melhores classificações, já que, nos jogos de reflexos, o jogador avança geralmente

às cegas.

A classificação por marcas deu-nos a Nintendo, por ser dos objectivos dos seus jogos estarem melhor definidos.

Grafismo. Os utilizadores julgaram a qualidade do ecrã, da música e da animação.

Os jogos de reflexos são os mais cuidados quanto a estes aspectos; os jogos globais, a Sega leva a palma, devido à qualidade da qualidade da consola e à personalização dos seus jogos. Por outro lado, a Atari é a pior avaliada.

Estilo sonoro. A qualidade dos efeitos sonoros, que pode parecer um aspecto secundário para os profanos, é um elemento importante entre os adeptos dos jogos de vídeo. A Atari é a mais apreciada, enquanto a Nintendo se destaca pelas inversas.

Aspecto social. A tentação da criança passar horas a fio em frente ao ecrã de jogos não pode afectar significativamente a sua sociabilidade? Em princípio não, quando existe a possibilidade de jogar ou com uma segunda consola, ou o caso particular dos jogos de desporto. Pelo contrário, os de estratégia tendem a ser vocacionados para serem jogados solitariamente.



Nintendo GAME BOY...



A pesar de terem traduzido os manuais, os fabricantes "esqueceram-se" da língua de Camões no que diz respeito às instruções dentro dos próprios jogos.

Coordenação de movimentos. Será que o jogo exige qualidades de destreza e de precisão de movimentos? Na maioria dos jogos testados, as respostas a esta pergunta são decepcionantes, sobretudo entre a família dos jogos de aventuras (quando, "a priori", isto deveria ser um dos pontos fortes desta categoria).

Aspecto lúdico. Aqui, valorizamos fundamentalmente a resposta a três perguntas. Gostaria de jogar este jogo mais vezes? Crê que conseguiria jogá-lo durante vários meses sem se cansar? As melhores classificações foram para o Super Mario Land, da Nintendo, e para o Rygar, da Atari.

Aspecto pedagógico. Aqui, tivemos em conta três critérios: o aumento de conhecimentos, a exigência em termos de lógica e de reflexão e o facto do jogo estimular ou não a criatividade da criança e de incentivar a criar outros jogos. Os jogos de estratégia (Tetris, Columns e Klax) desenvolverem bastante o sentido lógico, ao contrário dos jogos de reflexos, de aventuras e de acção. No entanto, incitam pouco a criatividade.

Efeitos sobre o comportamento. Alguns jogos de vídeo têm a lamentável particularidade de converter os seus utilizadores em verdadeiros feixes de nervos, sobretudo aqueles que exigem uma boa coordenação de movimentos. O Xenophobe e o Paper Boy, da Atari, assim como o Gargoyle's Quest, da Nintendo e o Psychic, da Sega, são o mais claro exemplo deste facto. Pelo contrário, com os jogos de estratégia, a criança abandona a consola mais calma.

Sucedâneos e nada mais

É claro que um jogo de vídeo serve para entreter e divertir, o que, em determinados momentos, pode ser benéfico para a pessoa e para o seu organismo. No entanto, um jogo de vídeo não deve, por exemplo, retirar à criança o tempo para a prática de um desporto, tão pouco se lhe deve confiar totalmente o desenvolvimento das capacidades lógicas e de reflexão da criança (são instrumentos que, à imagem da leitura de um livro, podem num certo momento incentivar um processo de aprendizagem, nada mais!). Não obstante, foram as

categorias de jogos de desporto e de estratégia as mais apreciadas pelo nosso júri de utilizadores, destacando-se o Super Monaco GP, em primeiro, e o Columns, em segundo, ambos da Sega. Nas restantes categorias, destaca-se o Rygar da Atari, pelos seus efeitos sonoros e aspecto lúdico. No fundo do pelotão, situam-se os jogos de reflexos, pouco interessantes, e de aventuras, reservados aos mais novos.

REPRESENTANTES

ATARI — Arlindo Serv. Com. Geral, Lda — Av. Marquês de Tomar, 31 - 1.º Esq. — 1000 LISBOA — Tel. 330.00.00

NINTENDO — Chaves Feist & Companhia — Rua da Paçoima, 29 - 2.º Dt. — 1000 LISBOA — Tel. 330.00.00

SEGA — Ecológica, Lda — Rua Brasil, 664 — 32005 JOÃO DA MADEIRA — Tel. 056/931902

ESCOLHA ACERTADA



Nintendo Game Boy

Uma vez testadas as três consolas portáteis convém matizar e insistir nalgumas conclusões.

As dimensões do ecrã destes aparelhos são excessivamente reduzidas, pelo que a atitude imediata ao utilizador é aproximar-se excessivamente do aparelho, com a consequente fadiga dos olhos.

Convém, por isso, "estar de olho" nos seus filhos quanto a este aspecto e, se quiser evitar problemas, opte por jogos de computador ou por uma consola de mesa. Além de que a qualidade visual dos jogos de vídeo para consolas portáteis é muito inferior à qualidade dos seus homólogos para computador ou para consola de mesa. Além deste inconveniente, existe outro, de não menor importância: o preço dos jogos de vídeo é demasiado elevado (em comparação com os jogos de computador) para um produto impossível de "piratear" e que retém o interesse da criança durante um período limitado.

Se, depois destas ressalvas, ainda estiver decidido a comprar um destes aparelhos, lembre-se de que

■ as consolas portáteis que,

técnicamente, obtiveram melhores classificações são a Nintendo Game Boy e Sega Game Gear. A Nintendo Game Boy, de ecrã monocromático, tem o inconveniente de possuir uma pior qualidade visual que a Sega Game Gear, que, por sua vez, apesar da comodidade que é o seu ecrã a cores, possui o seu calcanhar de Aquiles na duração das pilhas. Este pode ser colmatado ligando a consola à corrente eléctrica através de um transformador, cujo preço é necessário adicionar ao da própria consola.

● Se tivermos em conta a relação qualidade/preço, a consola portátil que obtém o título de Escolha Acertada é a **Nintendo Game Boy** (23.900\$0).

Os jogos de vídeo para consolas portáteis, dependendo das ofertas da temporada, têm um preço que oscila entre os 5.100\$00 e os 13.270\$00. A escolha dos mesmos depende dos gostos individuais de cada criança e dos seus interesses.

No entanto, recomendamos aos pais que, como educadores e conselheiros, examinem a fundo a qualidade e, características do jogo que vão comprar para os filhos.